

PAC-3 Anàlisi Narració Interactiva

Death in Rome

Narrativa Interactiva
Grau de Multimèdia

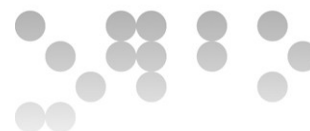
Curs 2012-2013
Primer semestre
Consultor: Pepe Far i Helena Mas
Professor responsable: Laia Blasco

1. EL JOC

Podríem descriure “Death in Rome” com un joc d'aventura gràfica i també com un producte educatiu realitzat en Adobe Flash. Estaríem davant del que en el sector s'anomena “Educaintment” (Educational Entertainment o l'entreteniment educatiu), ja que el joc busca educar a través de l'entreteniment. Hem de tenir present que el producte es troba a la web History (i també History for Kids) de l'ens públic britànic BBC, des d'on s'accedeix per jugar-hi.

El joc situa l'usuari a la ciutat romana i portuària d'Ostia de l'any 80 d.C., i el converteix en el detectiu que ha d'esbrinar la causa de la mort de Tiberius Claudius Eutychus a casa seva. D'aquesta manera, l'usuari/detectiu ha de recórrer l'espai a partir de les pistes que hi troba utilitzant el ratolí, aquestes el portaran a preguntar a diferents experts sobre les causes de la mort d'en Tiberius a més de poder interrogar a testimonis relacionats amb la víctima. Un rellotge ens marca el temps que tenim per resoldre la causa de la mort: 12 hores, fins que es faci de dia.

El públic objectiu del producte el situaríem a partir dels 12 anys. Principalment estudiants que utilitzen aquest joc de la BBC com a suport de la matèria d'història clàssica, a més d'utilitzar la lògica i la deducció per a resoldre un misteri (per a nens més petits no seria recomanable per tractar el tema d'una mort i possible assassinat). Afegiríem que el producte també pot interessar als adults curiosos en els detalls del context romà de l'època, amb l'al·licient d'un joc ambientat en l'escena d'un crim.



2. LA HISTÒRIA

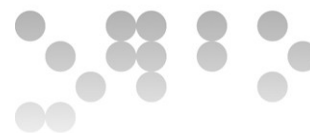
El joc de “Death in Rome” ens explica la història de la investigació de la mort de Tiberius Claudius Eutychus, una història que es desenvolupa a partir dels moviments d'un investigador que es troba davant de l'escena d'un crim. Tenim així un protagonista clar, el propi usuari, perquè aquest és qui té el conflicte més fort (un cas per resoldre en un temps limitat) i un clar objectiu (saber la causa de la mort d'en Tiberius, va ser realment assassinat?).

D'aquesta manera, la història se'ns explica principalment des del punt de vista subjectiu del protagonista, de l'usuari-investigador, però també des del punt de vista d'un narrador omniscient que ens endinsa en la història al principi del joc i també ens la tanca al final.

La descripció que aquest narrador fa en les tres primeres pantalles del joc, ens situa en el context històric i ens dóna el “detonant”, la mort d'en Tiberius. També ens presenta al protagonista i la missió a realitzar en el que definiríem com el plantejament d'una història que es desenvolupa en tres actes. Tenim així una estructura tradicional amb introducció (les tres pantalles de l'inici), nus (les accions que pren l'usuari per a investigar la mort i els interrogatoris als experts i testimonis) i desenllaç”(resolució del misteri -en Tiberius va morir de malària- i presentació de les proves).

En el segon acte (nus), el joc es desenvolupa a partir d'una estructura no lineal i marcat per un rellotge que indica el temps que queda per resoldre el misteri. També aquí trobem els personatges secundaris de la història que aporten dades sobre les pistes trobades: cinc experts de l'època actual (arqueòleg/historiador, expert en monedes, experta en religió, expert en medicina i historiadora dels aliments) i tres testimonis de l'antiga Roma (un esclau, un comerciant i una doctora). En el tercer acte, l'usuari exposa les seves conclusions i tria tres de les proves investigades. En el cas que s'hagi equivocat o que no tingui proves suficients, la narració dóna la opció al usuari-protagonista de tornar a l'escena del crim i aprofundir més en la seva investigació fins a poder resoldre el misteri.

Cal afegir que, per a què l'usuari porti a terme el seu objectiu, els recursos narratius que el joc utilitza són propis de les trames de detectius. Trobem una sèrie de buits en la narració que és per on el protagonista ha d'investigar. Es tractaria d'el·lipsis causals perquè se'ns oculta la informació de la causa de la mort d'arrere d'objectes, per exemple, o el·lipsis espacials, ja que l'usuari busca de manera al·leatòria la possible arma del crim en la sala en la que es troba en Tiberius mort.



3. LA INTERACTIVITAT

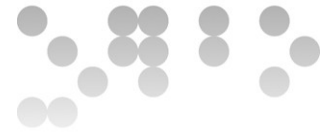
Ens trobem davant d'un nivell 2 d'interactivitat. L'usuari té diverses opcions per escollir, pren les seves pròpies decisions i fan avançar la trama, però no pot modificar els elements del joc. Pot moure's per l'aplicació amb autonomia utilitzant el ratolí, pot decidir si interrogar als experts i testimonis, inclús pot aturar el temps que li resta per a resoldre el misteri clicant "pause". No obstant, l'usuari també es troba amb uns continguts marcats per l'autor del producte que porten a què fem un recorregut determinat per poder accedir a tota la informació del joc. Ens trobaríem, doncs, davant d'uns continguts presentats d'una manera mixta (seqüencial i aleatòria).

Partint d'aquesta base, podríem dir que la comunicació que s'estableix entre el producte multimèdia i l'usuari és de forma intuïtiva a partir dels objectes i les marques sobre la víctima que hi ha a l'escena del crim i que funcionarien com a zones sensibles del joc. La comunicació és poc estructurada, ja que l'usuari ha d'explorar el producte i les seves decisions modifiquen el transcurs de la narració.

Pel que fa els mecanismes i recursos emprats en aquest joc, començaríem descrivint el rellotge que marca el temps que ens resta d'investigació però que també podem aturar quan ens calgui.

Un altre recurs és el de la pregunta amb resposta si/no per a investigar una pista, treure informació d'un expert o testimoni. Aquest mecanisme donaria més intriga al joc al dilatar el temps que corre contra la nostra investigació. A més, a partir de les proves que anem trobant hem d'afegir els conceptes d'història i intel·ligència (relacionats amb la temporalitat) que en aquest joc tenen a veure amb el fet que l'usuari no pugui acabar el joc per no haver investigat prou i hagi de tornar endarrere a buscar més proves.

Altres recursos i estratègies, utilitzades ara per captar l'atenció de l'usuari, tindrien a veure amb la metàfora de l'escena del crim a partir de la reconstrucció d'un espai ambientat en una casa romana de l'any 80 d.C. L'usuari pot moure's lliurement per una interfície i detenir-se en els seus detalls per trobar proves de la mort d'en Tiberius. També veiem com, a través d'una animació, la llum va canviant dins de l'espai, ajudant a què l'usuari s'endinsi més en l'ambient de misteri. Aquest seria un dels elements visuals importants d'un joc que presenta el seu escenari principal en pla general i en una il·lustració en dos dimensions. També cal destacar la utilització de fotografies reals tant per accedir als experts i testimonis com pel que fa a l'obtenció de proves i la manca de so. Així podríem dir que "Death in Rome", a part d'un llenguatge visual, també en fa servir un altre d'escrit amb breus textos que ens donen informació sobre la trama i ajuden a l'usuari en la resolució del cas que ha estat investigant.



4. LA NAVEGACIÓ

Es tracta d'una navegació interna (sempre és dins l'aplicació) i, veient els diferents models d'estructura de la informació que inclou, podem considerar-la com a mixta. Trobem barreja d'estructures: jeràrquiques, lineals i ramificades, paral·leles i contributòries. Que sigui d'aquesta forma està condicionat pel fet que el tipus de navegació és tancada. S'entén com a navegació tancada aquella en la qual l'usuari només pot ascendir o descendir en l'estructura de nivells i aquest tipus de navegació necessita una estructura jeràrquica de base.

